

ALONE IN THE DARK

THE NEW NIGHTMARE



LA AVENTURA CON EDWARD CARNBY

DISCO UNO

Tras una entretenida y movida intro puedes elegir personaje. Con Edward Carnby has caído cerca del caserón y tu paracaídas ha quedado insertible. Te encuentras en los jardines cercanos a la mansión, concretamente en un sendero acotado en un extremo por una verja cerrada con un candado cuya combinación aún desconoces; avanza pues por el otro lado y contactarás por radio con Aline (que ha caído en el tejado del caserón, y a la que le pides que se esconda en la casa). Tras la conversación, continúa por el sendero del bosque hasta llegar a una caseta de piedra con rastros de sangre. Entra en la casa para encontrarte con un hombre mutilado terriblemente asustado por las diabólicas criaturas que pueblan el lugar y que matan a toda persona que osa llegar a Shadow Island. Insistes en ayudarlo pero se niega aconsejándote que huyas de allí cuanto antes. A los pies del hombre herido encuentras una llave de bronce pequeña que guardas para más adelante. Sal de la caseta y continúa por el sendero, oírás varios disparos y gruñidos guturales procedentes de la construcción que acabas de abandonar (si vuelves no encontrarás nada salvo más sangre y el hombre habrá desaparecido). Habla de nuevo por radio con Aline y sigue por el camino que encuentras una puerta cerrada; utiliza la llave de bronce y podrás seguir.

Continúa por el único camino que aun no has explorado y elimina una temible criatura que desaparece y aparece de la nada. Baja por las escaleras y abre otra puerta de verjas metálicas y entrarás es una zona con una especie de tanque inundado. Activa la válvula para bajar el nivel del agua; así podrás bajar por unas escaleras y entrar por un pasadizo antes sumergido. Acaba con otra de las extrañas bestias del lugar y entra en el pasadizo. El agua te llega hasta la cintura, pero no temas y avanza hasta que llegues a una estancia también inundada. Ten cuidado porque aquí serás atacado por un tipo de serpiente acuática; esquiva sus ataques o acaba con ella y continúa por el extremo opuesto. Sube ahora por las escalerillas metálicas y avanza unos pasos. Como la verja del camino está sellada y no puedes pasar, sube a la plataforma lateral, coge un amuleto de guardado y abre la puerta de metal. Sube unos escalones y a tu izquierda sobre unos cajones de madera encontrarás una caja de balas de pistola y una caja de cartuchos de fósforo (que se usan en la escopeta). Junto a un estante también encontrarás un botiquín y una valiosa escopeta de triple cañón. Investiga el resto de la estancia; olvida por el momento la trampilla y la puerta metálica con mi-



rilla porque ambas están cerradas. Ármate de valor y abre el ataúd para encontrar una llave dorada con la que abrir la puerta de barrotes situada junto al féretro. Sube por las escaleras y entrarás al fin en el palacete.

Aline te llamará por radio y te dirá que está encerrada en alguna parte de la casa, ...¡tendrás que rescatarla! Estás en el vestíbulo principal de la casa, regístralo para encontrar un amuleto para salvar sobre una mesa. Acaba con el bicho que vigila el lugar y acto seguido sube por las escaleras hasta el segundo piso. Las dos puertas están cerradas, pero descubres un pesado armario que está bloqueando la salida a la pobre Aline, empujalo a un lado, cruza la puerta antes bloqueada y te encontrarás en persona con ella. Tras la interesante conversación Aline subirá con tu ayuda por una trampilla y tu volverás a estar solo. Sin salir de la habitación inspecciona un escritorio donde en un cajón hallarás una estatua de acróbata y un dictáfono (si lo escuchas descubrirás importantes detalles de la investigación del profesor Morton). En la mesilla junto a la cama encontrarás un diario de Alan Morton, y si sales por el espejo de la sala y bajas todas las escaleras hallarás un nuevo amuleto en el suelo y una puerta con mirilla sin demasiado interés.

Vuelve todo el camino y regresa al vestíbulo principal del palacete; abre la única puerta abierta y te encontrarás con el guardián de la isla: Edenshaw que te dará un amuleto de salvado y te recomienda que busques la biblioteca ya que los libros



guardan muchos secretos. Dirige tus pasos hacia la izquierda (antes si lo deseas puedes coger una caja de cartuchos del fondo del corredor) y entra por la primera puerta que encuentres. Elimina allí a los zombies, coge otra caja de cartuchos y un botiquín al fondo de dos largos pasillos; a continuación entra por la puerta que había cerca del primer pasillo donde acabaste con los zombies y estarás en una amplia estancia. Sobre una mesa recoge más cajas de cartuchos y de balas de magnesio para tus armas, también encontrarás un amuleto en un carrito y una fotografía en otra mesa situada junto a la máscara de lobo del suelo (un bichejo te atacará cuando la recojas). La foto muestra una vitrina con una maqueta de un barco y un frasco sobre una balanza, que es exactamente igual que la vitrina que hay al lado de la puerta de la sala salvo que la balanza no sostiene ningún frasco. Acaba con otros dos bichos, sal de

la habitación y cuando llegues al corredor donde te encontraste con Edenshaw, ve hasta la puerta del fondo a mano derecha (elimina antes a dos molestos zombis que es la única que puedes abrir. Al cruzar termina con otros dos muertos vivientes y cruza la puerta abierta de la zona para entrar en una nueva estancia.

Registra la habitación y recoge una barra de metal, nuevos cartuchos de escopeta, un botiquín del interior de un armario (aprovecha y desbloquea la puerta situada junto al mismo que conduce al hall principal), un ejemplar de la revista Science, un frasco sobre una mesilla, un libro de notas de Obed Morton, otro libro sobre los indios abkanis y el testamento de Richard Morton. Llena el frasco de agua en la pila que hay cerca del puerta por donde entraste en la estancia; con éste lleno regresa a la sala donde encontraste la vitrina del barco: coloca en ella el frasco sobre la balanza y verás que algo ha ocurrido con uno de los cuadros del descansillo de la escalera de la segunda planta del palacete. Dirígete hacia allí (durante todos los trayectos te encontrarás con enemigos a los que puedes eliminar o esquivar); una vez estés frente al cuadro del marino con un barco en el hielo acciónalo y coge la llave dorada de su interior. Con esta llave podrás abrir la puerta que estaba enfrente de la habitación donde hallaste el frasco y la pila de agua. Ve hasta esa puerta, usa la llave dorada, acaba con la criatura que te ataca nada más entrar y recoge dos botiquines y una llave pequeña dorada en una vasija de una mesa en medio de la sala. También encontrarás una estatua de un búho, usa en ella la máscara de lobo para recoger una llave de acero del pedestal de la estatua.

Regresa al hall principal y allí pasa por la puerta en la que te encontraste a Edens-



haw, gira a la izquierda y entra por la única puerta que te queda por explorar en el corredor. Sube las oscuras escaleras que te llevarán al ático del palacete; en el ático recoge un utilísimo lanzagranadas y te llamará por radio Aline. La puerta a tu izquierda esta cerrada de momento así que baja otra vez al corredor del primer piso, a continuación sube por las escaleras que se encuentran junto a la puerta de la que acabas de salir (son las que tienen una moqueta roja), encontrarás una puerta cerrada que puedes abrir con tu llave dorada. Tras otra nueva e interesante charla con Aline, estarás en un largo corredor en el segundo piso, con numerosas puertas (la

más cercana de por la que has entrado a la izquierda está sellada, con lo que olvídala). Gira a la derecha y entra por la siguiente puerta que encuentras para aparecer en una misteriosa sala con columnas. Regístrala y encontrarás un botiquín, un amuleto, y... una desagradable sorpresita que saldrá de la cama en forma de gigantescos y verdes tentáculos. No intentes cruzar sin más porque no podrás y te causarán bastante daño; para neutralizarlos basta con que dispires con tu pistola a la lámpara de aceite que cuelga sobre la cama desde una distancia prudencial. Cuando tu disparo alcance la lámpara, caerá y prenderá las sábanas de la cama, carbonizando los tan molestos tentáculos. Ahora ya tienes vía libre para explorar el resto de la habitación y encontrar una pistola de bengalas y tres cajas de cartuchos. Sal de la estancia por el largo corredor, acaba con la criatura habitual y sigue avanzando hacia la derecha. Aprovecha y desbloquea la doble puerta de madera que comunica con el descansillo de las escaleras del vestíbulo. Continúa siempre hacia la derecha por el corredor hasta llegar a una bifurcación, coge el pasillo más corto en el que hay dos puertas y entre por la primera que encuentres (la otra está cerrada). Aparecerás en una nueva habitación en la que hay un armario de armas (por desgracia totalmente vacío), junto al armario hallarás un botiquín, y en la parte superior de la estancia encontrarás un nuevo diario de Alan Morton y un cajón cerrado.

Sal de ahí y vuelve a la bifurcación, continúa por el tramo que aún no has investigado: la primera puerta que encuentras está sellada por lo que sigue hacia la derecha por el largo pasillo hasta llegar a una puerta cerrada. Utiliza la llave de acero y entra en una habitación custodiada





por una de las molestas criaturas. Sobre un pequeño escritorio junto a la puerta recoge la mitad de una fotografía (con el número 1408 en su parte posterior) y una carta manuscrita de Judas De Certo a Richard Morton. En otra parte de la sala hallarás una llave grande forjada, un amuleto de salvar y cartuchos para la escopeta. En la mesilla de noche junto a la cama encontrarás un diario de Obed Morton.

Baja al primer piso hasta el vestíbulo principal, desde allí entra en el corredor donde viste a Edenshaw y gira a mano derecha, enseguida te encontrarás con dos puertas cerradas. Usa la llave grande forjada para abrir la más grande de ambas. ¡Por fin estarás en la Biblioteca! Tras comunicarte con Aline por radio, observarás que la enorme biblioteca tiene forma hexagonal y que al lado de la puerta por la que entraste hay otra idéntica pero que está cerrada. Explora bien la vasta sala; en una mesa podrás leer el diario de Jeremy Morton y también la extensa biografía de la familia Morton (ambos libros contienen importante información para el futuro).

En la biblioteca hay un enigma que debes resolver con cuatro libros que debes empujar repartidos entre las tres plantas de la estancia (el diario de Jeremy Morton contiene la clave de este puzzle). El orden correcto de los cuatro libros es el siguiente: sube hasta la tercera planta por las escaleras (recoge de paso una caja de bengalas) e ignora por el momento al bicho alado y las escalerillas metálicas; ve al final de la tercera planta y empuja el libro de la estantería. Baja a continuación al primer piso y empuja el segundo libro situado muy cerca de donde se encuentra el interruptor de la luz; ahora busca en el lado opuesto de la primera planta y empuja el tercer libro (está al pie de las escaleras). ¡Ya sólo queda uno! Vuelve a subir al tercer piso (habrá



una secuencia y un terrible bicho alado hará acto de aparición) Vigila y esquiva sus ataques (para ello corre siempre) y localiza el cuarto libro situado en la tercera planta en las estanterías siguientes a las de las escalerilla metálica en su extremo derecho. Al empujar este último libro se enfocará un nuevo cuadro del descansillo de las escaleras del hall.

Ahora sí que debes abatir a la criatura voladora, para ello ármate de paciencia y puntería porque te llevará bastante tiempo y munición hacerlo desaparecer. Vuelve al vestíbulo del palacete y empuja lateralmente el busto de mármol que hay junto a la puerta de espejo hasta que queden reflejadas las letras H y M, que son las que debes meter en el código de la estatua que acabas de empujar; al teclearlas otro de los cuadros del descansillo se enfocará. Sube hasta ese descansillo y examina los dos cuadros enfocados para recoger una llave pequeña de bronce y un valioso cañón de plasma de uno de ellos; y una llave pequeña oxidada del otro.

Dirige tus pasos nuevamente al ático y usa una vez allí tu llave pequeña oxidada en la puerta cerrada que antes no podías abrir. Cruza esta puerta y elimina dos bestias para recoger tranquilamente una caja

de cartuchos, y un mechero de Archibald Morton. Abre la única puerta restante y continúa hasta la siguiente habitación, cruza un pasillo y abre la nueva puerta. Entrarás en otra estancia: la puerta situada junto a un objeto tapado con una sábana blanca está sellada, por lo que dirígete al lado contrario: aquí también está sellada otra de las puertas (la que está junto a una estantería con frascos) pero no así la puerta situada al lado de unas maletas blancas en el suelo que es la que debes abrir. Acaba con los pequeños bichos, recoge otra caja de cartuchos y de balas de magnesio sobre una alacena. Cuando llegues al extremo contrario de la habitación parecerá que no puedes continuar porque te hallarás frente a una pared hecha a base de tablones de madera (que suena raro y hueco al golpearla). Examina la caja que hay junto a la pared y enciende la vela con tu nuevo mechero, te percatarás de que una ligera corriente de aire emana de entre los tablones. Usa la barra metálica para abrir un hueco en la supuesta pared y poder cruzar a una nueva estancia.

Acaba con dos criaturas infernales, la primera puerta que encuentras está sellada así que continúa un poco para recoger de una mesa un valioso botiquín y entrar por la puerta contigua (la situada al otro lado del pasillo está cerrada por el momento). Aparecerás en una oscura estancia con una anciana acostada en una cama (es Lucy Morton), acércate y habla con ella porque te dará más información de los planes de sus hijos Obed y Alan, también te pide que vayas a la biblioteca y allí es adonde debes dirigirte al terminar la conversación (consulta tu mapa para llegar a la misma si te cuesta orientarte).

Cuando llegues a la biblioteca sube a la segunda planta de las escaleras y examina un mecanismo de cuatro ruedas que debes



girar hasta que aparezcan los siguientes números: 3 y 9 en las ruedas superiores, y 2 y 6 en las inferiores. A tu espalda se abrirá una habitación secreta dentro de las estanterías. Entra y recoge un telescopio, acto seguido coloca la estatua del acróbata en el hueco del nicho de la pared para que se abra un armario cercano; en él recoge una estatua abkanis de bisonte y olvida por ahora los interruptores numéricos. Mira en la estantería porque encontrarás una nota escrita al revés que dice textualmente: "La clave de los retratos es la fecha en que nacieron los que en ellos aparecen". Sal de la sala secreta y alcanza el tercer piso de la biblioteca, allí sube por las escalerillas metálicas para salir a la cornisa del tejado de la mansión; acaba con todas las criaturas que se te aparezcan y trepa por otras nuevas escalerillas para entrar en un torreón circular. En éste recoge un amuleto de salvar y examina la ventana: coloca tu flamante telescopio sobre el trípode de la misma y mira a través de él. Usa el zoom x400 y localiza una ventana con barrotes que tiene grabado encima el número 1692. Nada más encontrar la ventana, una secuencia nos muestra que hay alguien en el fuerte; también contactarás por radio con Aline. Tras la sorprendente conversación vuelve a la habitación secreta en la estantería del segundo piso de la biblioteca y ahora sí, introduce el número 1692 en los interruptores del armario; se enfocará el último de los cuadros del descansillo del hall que te queda por abrir (es el de los dos hombres y el telescopio).

Como ya habrás imaginado tienes que volver al vestíbulo principal y activar el mecanismo de dicho cuadro; acaba con las criaturas o esquivo sus ataques durante el camino. Una vez estés frente al cuadro recoge de su interior una placa metálica gra-

bada con símbolos astronómicos. Recogida ésta, tendrás que meter una combinación de cuatro números al pie de cada uno de los cuatro cuadros (la solución es el año de nacimiento de los retratados en cada pintura, la cual puedes consultar en el árbol genealógico del la biografía de la familia Morton que tienes en tus documentos). La secuencia correcta es así: primer cuadro: 1852 (Richard Morton); segundo cuadro: 1874 (Archibald Morton); tercero: 1899 (Jeremy Morton); y cuarto cuadro: 1931 (Howard Morton). Al terminar de introducir las fechas, se abrirá el reloj que hay en una mesa en el hall; baja las escaleras y recoge del interior del reloj una llave forjada de bronce. Usa esta llave en la puerta principal del vestíbulo (la que está junto al interruptor de la luz), y sal al exterior.

Estarás en el jardín de los escalones. Coge primero el camino de la derecha y avanza un poco hasta llegar a una caseta metálica en la que hallarás un botiquín y un cartucho de gas. Si continúas llegarás hasta una pequeña verja que está sellada, por lo que vuelve otra vez hasta el otro extremo de la senda, donde encontrarás cerca de la doble puerta rojiza un amuleto de guardado. La doble puerta está cerrada así que utiliza tu llave pequeña de bronce para abrirla. Llegarás a la zona de los jardines que ya cruzaste al comienzo de tu aventura; lo que debes hacer es volver al punto de inicio de tu compleja misión, y para ello baja las escaleras y coge la

puerta de la izquierda. Atraviesa todo el patio y cruza por la puerta con arco que te lleva a las enormes escaleras (es aconsejable que esquives los ataques de tus enemigos para ahorrar tu valiosa munición). Baja las nuevas escaleras, sigue recto, y cruza las nuevas puertas de arcos siempre en la dirección donde te encuentre la cabaña del hombre malherido. Ten cuidado cuando llegues a la cabaña porque la zona quedará infestada de zombis; aquí puedes intentar esquivarles (cosa bastante difícil), o abatirlos a tiros.

Cuando llegues a la verja del final del sendero, observarás que tiene un candado en el que debes introducir una combinación de símbolos (la solución está inscrita en la placa metálica que recogiste de uno de los cuadros). Los símbolos de apertura son los siguientes: media luna hacia la derecha, media luna hacia la izquierda, estrella y sol. Se abrirá la puerta y habrás completado el Disco Uno.

DISCO DOS

Te encontrarás en la zona de páramo; el cadáver colgado en la verja esconde dos botiquines y un cartucho de gas. Cruza el puente y tras comunicarte con Aline por radio (te contará que está en un planetario dentro del fuerte), esquivo o elimina a las criaturas. Tras un pequeño terremoto el puente se habrá desplomado y no podrás volver al palacete; acto seguido debes acercarte al círculo de piedras situado a la izquierda del camino. Como recordará tienes que recitar un conjuro en una secuencia determinada, para ello consulta la brújula del mapa de Shadow Island. Comienza por la piedra situada al norte (tiene una especie de cruz de madera en lo alto) y usa la radio para hablar con Aline; a partir de ahora ella te irá guiando. Luego dirígete a la piedra del Sudeste, usa la radio; luego a la del Oeste, otra vez la radio; ahora la del Sudoeste, radio; la del Este, radio; y por último la estela Noroeste, y nuevamente utiliza tu radio. Aline te dirá que la fe-



cha que le sale es la de hoy y que los planetas se están alineando hacia el Este, por ello ve a la piedra situada al Este y formula la siguiente frase que formula el hechizo: "O Goul'n", después selecciona "Hypor", luego "Harnis", y para finalizar "Korna".

Una luz azulada surgirá en la mesa de piedra central, acércate y coge la estela de piedra y una estatua abkanis de toro. La luz desaparecerá vuelve al sendero y continúa; tras otra nueva charla con Aline sobre el disco de piedra encontrado, baja una escalera y recoge un amuleto del suelo. Sigue por el corredor natural de roca, elimina al enorme bicho que aparece de la nada y cuando veas unas escalerillas trepa por ellas. Llegarás a una siniestra ruta adornada con cráneos, coge la caja de bengalas, y vuelve a bajar, para continuar por el camino anterior. Sube una escalera y entrarás en una zona de marismas repleta de zombis, ve siempre hacia la izquierda hasta que llegues al hidroavión estrellado. Entra en su interior



para coger tres botiquines, una cizalla metálica, una lente azul, un amuleto, y dos cajas de bengalas. El piloto aún está vivo pero atrapado, y la radio no funciona; habla con él, el avión se está hundiendo sin remedio y debes salir del mismo antes de que acabe de hundirse por completo; por desgracia no podrás salvar al desafortunado piloto.

Vuelve con tus nuevos objetos a la cueva de las calaveras, una vez dentro combina la lente azul con tu linterna y enfoca el hueco que hay en la pared de los cráneos para ver un símbolo de sangre rojo parecido a un tridente. Regresa a la marisma pero ahora crúzala y sal de ella (la salida es un arco de piedras). Sigue por ese camino hasta un pequeño puente de tablones; antes acaba con algún bichejo y recoge un amuleto del suelo. Atraviesa el puente de madera y sigue recto: una secuencia mostrará tu encuentro con Aline que te dará un sello de Obed Morton a cambio de tu disco de piedra; Aline ya ha encontrado dos estatuillas y algunas tablas abkanis; tras el intercambio ella volverá al fuerte y la verja que tienes ante ti está cerrada, por lo que debes encontrar otra manera de llegar. Vuelve hasta el puente de tablones, cerca encontrarás una puerta cerrada con una cadena. Usa tus alicates para romper los eslabones y poder entrar.

Te encuentras en una capilla, aquí si enfocas la puerta con tu linterna equipada con la lente azul, verás un desagradable símbolo marcado en ella (una estrella en un círculo).

Registra esta sala para encontrar un libro de ritual de sacrificio, una caja de bengalas, y un botiquín. Junto a la puerta hay una especie de panel de nueve símbolos, tienes que apretar los tres correctos, que son: el tridente de la cueva, el círculo con la estrella de la puerta de la capilla y la cruz invertida del extremo superior derecha. Hecho esto se abrirá un pasaje cerca del altar; desciende por él y cruza el pasadizo subterráneo. Busca en una pared un conmutador metálico con las letras O M y cuando lo encuentres utiliza el sello de Obed Morton. Podrás continuar pasando por una puertas de metal hasta llegar a una nueva entrada al fondo del corredor, crúzala y estarás en una siniestra sala llena de extraños artefactos y jaulas; explórala para encontrar un amuleto de salvado y a Alan Morton en persona realizando macabros experimentos. Tras hablar con él se escapará cortando la luz; habla con Aline que te dirá que la salida está situada junto a la mesa de operaciones. Cuando encuentres esa puerta tendrás que provocar un cortocircuito que desbloquee la misma, y para ello debes encontrar primero un interruptor situado a la izquierda de la puerta bloqueada. El segundo interruptor que tienes que pulsar es una palanca que está al lado de la puerta por la que entraste en el laboratorio. Ahora te falta sólo un tercer interruptor situado en el otro extremos de la sala, junto a unas mesas y aparatos. Baja la palanca y se abrirá la puerta. Basta con que camines hacia la izquierda y pases por una puerta antes cerrada. Al entrar por ella verás una mesa a tu izquierda con una carta de

Lamb a Obed Morton y otra carta de Jeremy Morton a Alan Morton.

Sal a continuación del laboratorio y estarás en un nuevo pasadizo subterráneo que debes atravesar. Aline te llamará por radio y te comentará que logró abrir una trampilla que daba al invernadero. Cruza corriendo el largo corredor esquivando a los enemigos para ahorrar munición; cuando llegues al otro extremo, te encontrarás en una estancia con dos puertas. Entra por la de la izquierda primero para llegar a la sala de la radio; la puerta interior está sellada, pero usa la grabadora para escuchar una conversación entre Lamb y el profesor Morton. Terminada esta vuelve a la sala anterior, desbloquea la otra puerta y entra por ella. Aparecerás en una estancia que te es conocida (la del ataúd del comienzo de la aventura), y te encontrarás



con Edenshaw que te pide que recuperes todas las estatuas abkanis. Tras conversar con Aline trepa por las escalerillas para entrar en el invernadero, puesto que Aline abrió la trampilla anteriormente.

Acaba con las criaturas, recoge una caja de cartuchos y sube por una altísima escalerilla metálica. Una vez arriba, empuja una estatua grisácea por un hueco de la barandilla hasta que caiga al suelo. Baja y recoge de entre los restos el sello de Alan Morton y la estatua abkanis de oso (ya sólo te faltan dos). Ahora te espera un buen paseo, pues debes volver hasta el principio del pasadizo subterráneo de la capilla. Para ello sal del invernadero por la trampilla, regresa por el enorme pasadizo hasta el laboratorio; atraviésalo y llegarás finalmente al ansiado pasadizo subterráneo. Si investigas una vez más la pared de roca encontrarás un conmutador con las siglas A M. Usa tu sello de Alan Morton y llegarás a otra zona por la puerta metálica.

Estás en el pasadizo abkanis subterráneo; avanza un poco y te encontrarás personalmente con Aline y juntos examinaréis una inscripción aterradoras. Ahora Aline te seguirá, por lo que continúa recto por el corredor hasta llegar a un puente de piedra que debes cruzar. Entrarás en un pasillo con una trampilla situada en un hueco de la pared que contiene una pistola luminica, cuatro botiquines, un cargador del acumulador y cinco amuletos para salvar partida. Avanza y cruza una nueva puerta, presenciarás una larga secuencia del enfrentamiento entre Alan Morton y Edenshaw y las consecuencias posteriores con amenazas de deidades ancestrales incluidas. De pronto aparecerás solo en el corazón del mundo de las tinieblas. Sigue el único camino posible y tras hablar con Aline, cruza la puerta. En el corredor esquiva o acaba con las feroces criaturas y recoge por el camino todos los cristales luminiscentes (con ellos rellenas el cargador de tu pistola lumínica). Cuando alcances el final del pasillo y tras presenciar otra secuencia del "nacimiento" de una de las criaturas, acaba con todas ellas y sigue por el pasillo más largo hasta llegar a otra puerta que debes tomar.

Continúa avanzando por nuevas puertas hasta llegar a una gruta sin aparente salida franqueada por un precipicio; junto a la pared de piedra en la que hay un signo abkanis esculpido encontrarás una

cuerda para alcanzar el extremo opuesto de la sala. Por desgracia Alan Morton aparecerá para jugarte una mala pasada cortando dicho cable y haciéndote caer en una zona diferente. No bajes por la cuerda todavía, habla antes con Aline por radio y cruza la entrada que te lleva a una gruta sin salida pero en la que encontrarás más cristales luminiscentes, un pulsar fotoeléctrico, un frasco de metal y el diario de Archibald Morton. Vuelve a salir de la gruta al precipicio, y ahora sí busca la cuerda y baja por ella. Acto seguido sube por las escaleras terminando con todos tus enemigos y recogiendo los cristales luminiscentes; arriba te encontrarás nuevamente con Alan Morton, que volverá a huir; síguelo. Entrarás en otro corredor plagado de criaturas con las que debes acabar y con otra puerta en su extremo

verá a llamarte por radio (te dará buenas noticias ya que va a venir a buscaros en helicóptero); tras hablar con él más de lo mismo: elimina los bichos y avanza hasta una nueva sala. En ella usa el mapa para alcanzar una puerta a mitad de camino protegida por una manada de criaturas. Al cruzar la puerta Aline te llamará por radio, avanza y en una secuencia verás un ligero temblor de tierra y podrás cruzar al otro lado de la sala antes inaccesible. Nada más llegar al otro lado coge a mano derecha (en dirección del resplandor verdoso) y llegarás a una especie de fuente con agua fluorescente. Llena tu frasco en la fuente y sal por el lado opuesto a donde te encuentras, que es donde está la puerta de salida.

Entrarás en otra caverna en la que hay dos caminos sin salida y dos puertas. En un altar en el centro de la sala hallarás tres bustos de los cuales dos no tendrán cabeza. De momento no puedes hacer nada aquí así que sal por la única puerta abierta. A continuación baja por la cuerda y avanza unos metros hasta encontrarte con Alan Morton que se ha convertido en una especie de zombi. Es hora de usar tu nutrido arsenal y poner fin a tan larga persecución. Para matar al malvado Alan Morton tendrás que encontrar una lanza "sagrada" situada en una sala hacia la izquierda, en el extremo contrario del muro por el que descendiste



más alejado. Cruza dicha puerta y te hallarás en una nueva sección con un gran hueco; avanza hasta contemplar otra secuencia en la que un "cambiado" Obeb Morton tirará a su hermano Alan por el profundo hueco de la sala. En el agujero no hay nada que puedas hacer, así que continúa por un estrecho pasillo hasta el final de la gruta; en este lugar encontrarás una cuerda por la que debes subir.

Ahora estarás en una nueva zona con un puente crúzalo y ¡Johnson! te llamará por radio explicándote que en realidad trabaja para el Gobierno y su misión era controlar a Lamb. Tras la reveladora charla sigue avanzando, entra en un nuevo pasillo, acaba con las criaturas, recoge cristales luminiscentes si los necesitas y avanza hasta encontrar la salida. Entrarás en una extraña cueva con lava, acaba con los bichos como de costumbre, recoge nuevos cristales luminiscentes; cuando llegues a una nueva puerta crúzala. Atraviesa un estrecho puente de roca y Johnson vol-

con la cuerda. No te dejará acercarte a la lanza hasta que no consigas hacerle hincar la rodilla al suelo; para lograrlo utiliza tus mejores armas (preferiblemente el lanza-granadas y la pistola de bengalas) manteniendo la distancia, corriendo y esquivando sus poderosos golpes. Cuando esté arrodillado corre hacia la lanza y disfrutará de la secuencia de Carnby derrotando a Alan Morton. Pero esto no a acabado todavía, ve al centro de la sala y coge una cabeza de estatua. Vuelve a la cuerda y sube a la estancia superior. Como ya habrá adivinado coloca la recién adquirida cabeza en el busto del altar. Al colocarla toda la zona comenzará a temblar peligrosamente y te encontrarás con Aline. Corred hasta la puerta central recién abierta a tus espaldas y disfruta de tu merecida secuencia final de ALONE IN THE DARK IV.

¡Enhorabuena! Aunque para descubrir todos los secretos de esta trepidante aventura tendrás que completar el juego con la valiente Aline Cedrac.

LA AVENTURA CON ALINE CEDRAC



DISCO UNO

Tras la secuencia inicial comienzas, sin armas, en una cornisa situada en el tejado de la mansión. avanza unos pasos y hablarás con Carnby por radio que te dirá que entres en el palacete y te escondas hasta que te encuentre. Entra por una ventana iluminada porque la verja del fondo está cerrada. Te encontrarás en una habitación con una anciana (Lucy Morton) acostada en una cama; tras una conversación, en que te revela oscuros presagios y que Obed Morton es su hijo al que hace casi tres días que no ve; te dará una llave pequeña dorada (del "salón de fumadores"). Examina la sala para conseguir un ejemplar de la revista Science y un botiquín de primeros auxilios junto a la cama; cuando vayas a salir de la habitación una

especie de serpiente surgirá del dibujo de la alfombra. Con la luz de tu linterna lograrás acabar con ella (basta con que la enfoques varias veces); mira también en una mesa junto a la puerta porque hallarás un amuleto de salvado. Abandona la sala y estarás en un corredor oscuro con dos nuevas criaturas, manténlas apartadas con la luz de tu linterna hasta que puedas accionar el interruptor situado al fondo del pasillo en el lado opuesto a la puerta por la que saliste (al encender la luz las bestias desaparecerán). La puerta que está junto al interruptor permanece cerrada.

A continuación entra por la única puerta abierta que te queda y aparecerán otras dos criaturas; esquivalas, gira a la izquierda y atraviesa la puerta que te conducirá a una nueva habitación donde encontrarás un amuleto y una caja de cartuchos



de fósforo para una escopeta. Regresa a la estancia anterior, recoge otro amuleto sobre una mesa y aleja a los enemigos con tu linterna; en el extremo más alejado hay dos puertas; entra por la única abierta. Cruza el pasillo y métete en la siguiente habitación para conseguir una caja de balas de magnesio para la pistola, un botiquín y una llave pequeña dorada. Vuelve a la sala anterior la otra puerta no podrás abrirla; cruza el pasillo y las demás estancias con cuidado, salvando continuos ataques de fieras criaturas hasta llegar al primer corredor. ¿Recuerdas la puerta cerrada que había junto al interruptor de la luz?

Usa la llave pequeña dorada para abrir la puerta y pasar a la siguiente zona de la lúgubre mansión. Baja por las escaleras de caracol, y escucharás un interesante discusión entre Obed Morton y otra sinistra persona. La entrada de la sala de donde procedían las voces está cerrada, por lo que continúa bajando por las escaleras. Abre posteriormente la puerta cuando estés en el primer piso y accederás a un pequeño pasillo con tres puertas: la que está enfrente y la doble puerta de la derecha están cerradas, así que toma la situada a la izquierda para llegar a una nueva habitación. En ella hay una estatua de un búho con cabeza de lobo, un pedestal viejo indio y junto a él encontrarás en una vasija una caja de balas. Ve acto seguido al interruptor de la sala y apágalo; vuleve al pedestal y verás que ahora está fluorescente y guarda un arma. Utiliza la llave que te dio la anciana para conseguir un ansiado revolver. Estrena tu flamante arma con la bestia que surgirá de la nada.

Sal de la estancia y verás fugazmente a un hombre corriendo pasillo abajo que supones que podría ser el profesor Morton; debes seguirlo. La puerta frente a la que sales está cerrada, así que atraviesa la otra tras doblar el pasillo. Te hallarás en un largo corredor repleto de puertas: métete por la única que encontrarás abierta que es por la que supuestamente habrá entrado el profesor. Avanza hasta el fondo del pasillo (la sala que te cruzas por el camino no encierra nada de valor) y te encontrarás al fin con el misterioso sujeto.



nas, junto a la puerta de entrada hay otra puerta que simplemente debes desbloquear (no entres todavía en ella). Explora el resto de la sala para recoger un amuleto y una caja de cartuchos sobre un tocador; también encontrarás un espejo y De Certo reaparecerá pidiéndote que cruces dicho espejo cual Alicia en el País de las Maravillas. Atraviésalo y te enfrentarás cara a cara al espectro del malvado Judas De Certo que te requerirá nuevamente su espejo (si se lo entregas te reunirás con él en el infierno); de forma que responde que no se lo das: una secuencia posterior mostrará a Aline lanzando el espejo contra el suelo. Hecho esto cogerás una estatua abkanis de bisonte y hablarás con Carnby. Sal de la pequeña sala por el espejo y dirígete a la salida. Te encontrarás con el famoso Edenshaw que te aconsejará que vayas al despacho de Obed Morton porque allí hay cosas importantes que investigar y te pedirá que encuentres las siete piedras abkanis para derrotar al mal. Cuando desaparezca el indio hablarás como es habitual con Carnby por radio, y ahora sí que debes



Cuando recuperes la consciencia estarás tumbada en una cama en una habitación desconocida, llama a Carnby por radio para pedirle que te venga a buscar. Aprovecha mientras llega Carnby para examinar la sala y conseguir un diario de Alan Morton, un amuleto de salvar, una llave allen y tres botiquines. Hay tres puertas en la estancia de las cuales la única que puedes atravesar es la que tiene un espejo; baja por las escaleras y en el primer descansillo recoge una necesaria escopeta de triple cañón que añadir a tu arsenal particular. Sigue bajando, encontrarás un botiquín en el suelo y presenciarás una nueva secuencia al acercarte a una puerta. Regresa ahora a la habitación donde estabas acostada; allí te encontrarás por fin con Carnby que te devolverá parte de tus cosas perdidas y tras un rato de animada charla lograrás que te ayude a alcanzar una trampilla que hay en el techo que comunica con el piso superior.

En la pequeña sala se te aparecerá un tal Judas De Certo reflejado en un espejo y te pedirá que le devuelvas su propio espejo que le ha sido arrebatado ilícitamente por un hombre llamado Edenshaw. Tras la aparición desbloquea la puerta y pasa a través de ella para llegar a una estancia donde

ya estuviste anteriormente; recoge un amuleto de una mesa contigua y continúa hacia el corredor que guiaba a la habitación de la anciana Lucy Morton (donde iniciaste tu aventura). Si entras en la habitación de la señora mayor te advertirá de que no debes confiar en De Certo. Sal de la alcoba y atraviesa la puerta que queda en el fondo del pasillo. Baja por las escaleras y a mitad de camino, en el segundo piso, acércate a la puerta: algo raro ocurrirá pero habrás llegado al otro lado.

Estarás en un largo corredor, toma la primera puerta a mano derecha y registra la habitación para conseguir un lanzagranadas, el diario de Alan Morton y un botiquín. También encontrarás una máquina parecida a un proyector. Coge el espejo de un aparador (es el espejo que De Certo te ha pedido). Sal al corredor y verás una secuencia, acaba con los bichos, la puerta con el charco de sangre está sellada así que continúa por el corredor hacia tu derecha (las puertas del fondo a la izquierda y la doble central están cerradas). Sigue por tanto y en el extremo occidental del largo pasillo te encontrarás con tres puertas, aunque sólo podrás entrar por la primera que te encuentras.

Accederás a una estancia con colum-

cruzar la puerta que antes sólo desbloqueaste.

Te encontrarás en el descansillo superior de una escalera adornada con cuatro cuadros en su pared (por orden: Richard, Archibald, Jeremy y Howard Morton). Elimina los bichos, baja las escaleras que llevan al vestíbulo principal, busca el interruptor de la luz y enciéndelo. Registra bien el amplio hall y hallarás una caja de cartuchos junto a la chimenea; la puerta doble principal está sellada y al espejo junto a la estatua le falta un adorno que aún no tienes. Atraviesa la única puerta abierta que hay en el vestíbulo del primer piso para llegar al corredor en el que ya estuviste anteriormente. Ve hacia la derecha (esquiva o ataca a las criaturas), cruza la puerta situada más a la derecha y entrarás en otro pasillo con dos zombis; acaba con ellos y avanza hasta la puerta que te falta por investigar y entra por ella.

En la nueva estancia podrás encontrar una caja de balas sobre una mesilla circular, unas notas de Obed Morton, un libro sobre los indios abkanis, un botiquín, el mismo ejemplar de la revista Science que antes hojeaste, y un espejo trizado al que debes disparar para encontrar en su interior la traducción de las piedras abkanis.

Puedes abrir un armario pero está vacío y al abrirlo unas criaturas se abalanzarán sobre ti; acaba con ellas y desbloquea la puerta situada al lado del armario (que comunica con el hall principal). Tras leer la importante traducción decides volver para hablar con la anciana Morton. No te preocupes por la ruta que debes seguir para encontrar a la señora Morton, puesto que al salir de la habitación por la puerta que acabas de desbloquear entrarás directamente en su alcoba. Charlarás un rato con ella sobre su otro hijo Alan Morton y te obsequiará con un prisma de cristal de su hijo Obed. Abandona la sala y coge la puerta en el lado contrario de donde sales. Baja las escaleras hasta el segundo piso, entra por la primera puerta a mitad de camino.

Nada más entrar en el largo corredor atraviesa la puerta que te encuentras a la derecha (es la sala del proyector). Una vez dentro, apaga la luz de la estancia, coloca el prisma de cristal en el proyector y usa también tu linterna sobre el mismo; contemplarás una terrible y reveladora película y la finalizar obtendrás un cubo grabado (si lo examinas verás que tiene grabado un mapa 3D de la biblioteca). Sal del cuarto, tuerce a tu izquierda y luego todo hacia tu derecha puesto que al fondo del largo corredor hay una habitación que todavía no has investigado; en ella conseguirás un botiquín, una carta manuscrita de Judas De Certo y nuevas notas de Obed Morton.

A continuación debes ir a la biblioteca: para acceder a ella vuelve hasta la sala del proyector y cruza la puerta que da a las escaleras que hay a su lado; baja las citadas escaleras hasta el primer piso y entra por la puerta; acaba con dos molestos zombis y usa la puerta doble con cuatro letras inscritas para introducirte en una inmensa biblioteca con forma hexagonal. Si exploras la estancia encontrarás un diario de Jeremy



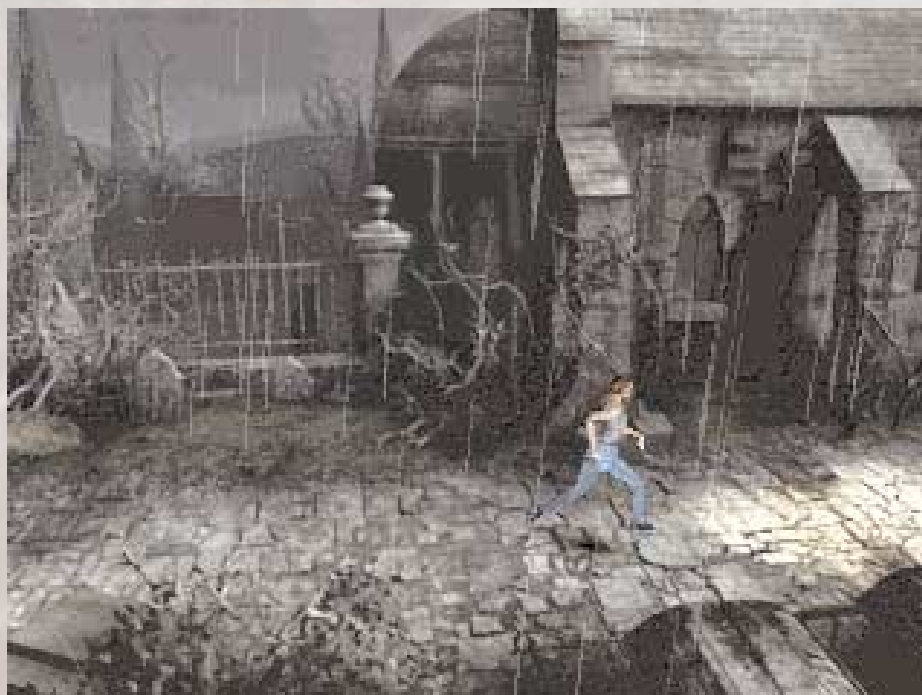
Morton y la bibliografía de la familia Morton (ambos con información fundamental). Examina una de las estanterías del centro de la sala en el primer piso (ayuda: la cámara se situará arriba) para dar con cuatro libros en los que marcar una combinación numérica. En el cubo grabado están marcados los números 1991: esa es la cifra que debes meter. La estantería se abrirá como por arte de magia y podrás recoger las tablas abkanis, un botiquín y un amuleto para salvar. También encontrarás una palanca; tira de ella y en una secuencia verás cómo se abre el suelo de la biblioteca y una enorme bestia con forma humana romperá su jaula y se lanzará a tu persecución.

Si vas mal de munición sube las escaleras de la biblioteca y entra en una sala secreta abierta tras unas estanterías del segundo piso; allí conseguirás dos cajas de granadas muy efectivas contra tu enemigo. También hallarás otra caja de granadas si vas a la tercera planta de la biblioteca, trepas por unas escalerillas metálicas que te sacan a una cornisa exterior del tejado del palacete, y entras en un torreón circular.

Usa el lanzagranadas contra tu perseguidor y al acabar con él recoge de la jaula donde estaba recluso la mitad de un medallón que representa medio sol y muy cerca también podrás recoger una nueva caja de granadas. Abandona la biblioteca y ... volverás a aparecer automáticamente en la alcoba de la vieja Morton. Tras contarle lo que has descubierto sobre sus pérfidos hijos le comentarás que tienes la mitad de un medallón y ella te obsequiará con la otra mitad del medallón. Al terminar la charla (parece que la última con Lucy Morton) y al salir de la sala una nueva secuencia te mostrará que por desgracia no acabaste del todo con la criatura de la biblioteca.

Vuelve ahora al hall principal de la casa (consulta el mapa para guiarte) y una vez allí dirígete al espejo al que le faltaba un adorno situado junto a la estatua de piedra. Combina las dos mitades del medallón en tu inventario y obtendrás un sol de bronce que debes colocar en el espejo; al hacerlo podrás cruzarlo porque en realidad es una puerta. Tras bajar unas escaleras llegarás a un sótano siniestro: el ataúd está vacío y las dos puertas selladas aunque en un extremo hay unas escalerillas por las que debes subir y usarás tu llave allen para desbloquear una trampilla.

Aparecerás en un invernadero, avanza y te encontrarás otra vez con Edenshaw que



te pedirá que vayas al fuerte que oculta todos los secretos de los planes de los Morton y desaparecerá. Registra el lugar para obtener una caja de granadas y sal al exterior por la única salida existente. Gira a tu derecha y, tras el enorme susto, corre sin parar hacia la verja, atraviésala y sigue corriendo, cruza una nueva verja y continúa huyendo de la criatura. Llegarás finalmente a un cementerio. Abate allí a dos criaturas y recoge un amuleto cerca de la verja de entrada y dos cajas de cartuchos de un camino sin salida. Continúa hasta el otro extremo del cementerio cruzando un arco de piedra; repónte del sobresalto y si lo deseas, acaba con tu pertinaz perseguidor para que deje de molestarte (utiliza el lanzagranadas). Entra acto seguido en la cripta: en este panteón hallarás una serie de puertas que conducen a las tumbas respectivas, sólo puedes cruzar en la de Jeremy Morton para encontrar una pistola de bengalas, una caja de bengalas, dos botiquines y una tapa de metal sobre la tumba con el lema "solo un símbolo de luz abrirá la tumba".

Sal otra vez a la sala circular y busca un extraño dispositivo incrustado en la pared con forma de cuadrado con un aspa en su interior, combina la tapa de metal con tu linterna y enfoca el dispositivo para encender una a una las luces azules y poder abrir la tumba. Debes encender con la linterna una M de Morton pero en un orden concreto (si fallas tienes que empezar de nuevo porque todas las luces que habías encendido se apagarán): empieza por el lado inferior izquierdo y haz como si escribieras una letra M. Con paciencia y pulso conseguirás encender todas las luces y la tumba de Richard Morton se abrirá. Acto seguido dirígete a la misma y entra para recoger un texto de Gibson cerca de una tumba custodiada por dos bestias, tras eliminarlas atraviesa el corredor hasta que salgas al exterior, ve ahora al afloramiento e inserta el Disco Dos.

DISCO DOS

Te encontrarás en un bosque con una verja a tu derecha que está cerrada, por lo que avanza hacia la izquierda; acaba o huye de los bichos de turno y llegarás poco después a una verja de madera que debes atravesar para acceder a los alrededores del fuerte (una secuencia te lo mostrará). A continuación cruza el puente y gira a mano derecha para obtener una caja de cartuchos. La puerta principal del fuerte está cerrada a cal y canto, así que tendrás que buscar otra manera de entrar: en el lado derecho de la puerta principal hay unas enredaderas por la que puedes subir hasta arriba.

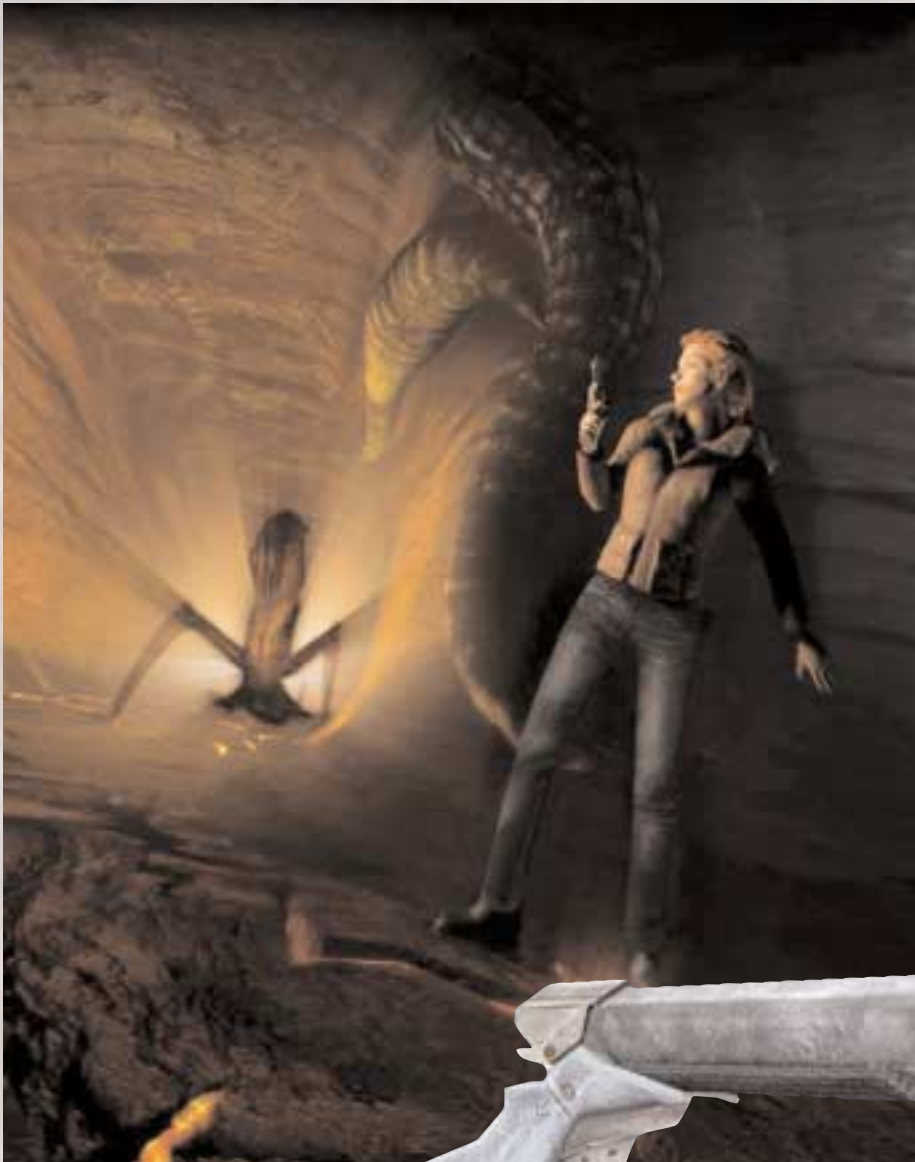
Accederás a la muralla sur del castillo, baja las escaleras, acaba con la criatura, avanza hacia la derecha (la primera puerta que encuentras está cerrada) por lo que baja todas las escaleras que te conducirán al pa-

tio interior. Ve hacia la enorme puerta principal y desbloquéala; luego continúa por otras nuevas escaleras cercanas y entra en un oscuro corredor repleto de arcos en el que podrás coger un botiquín, sigue recto y baja más escaleras y toma el primer arco de piedra que te encuentras. Dentro hallarás un arcón cerrado por una cadena y detrás del mismo una caja de granadas; la puerta está cerrada así que vuelve sobre tus pasos al exterior. Trepa por el muro contiguo, recoge una caja de cartuchos y baja por el otro lado del patio, elimina los enemigos y sube por las escaleras para por fin penetrar en el interior del fuerte.

Acaba con dos zombis y ve hacia la izquierda hasta encontrar una puerta cerrada que desbloquear. Entra por esa puerta y tendrás una interesante conversación con Obed Morton; al finalizar la misma podrás recoger del suelo de la celda una tarjeta metálica negra y un amuleto de guardado. Abandona la sala y dirígete al extremo contrario para encontrar una puerta cerrada por un mecanismo de símbolos (de momento olvídalos) y otra puerta que te conducirá a las mazmorras.

Baja todas las escaleras; la sala en la que te encuentras es bastante amplia, explórala bien para conseguir un amuleto, una caja de bengalas, una útil cizalla sobre una gastada mesa, una pieza metálica (es un trípode de dos piezas) que al recoger hará que surjan de la nada tres criaturas que debes eliminar, un botiquín junto a una puerta de madera sellada y un pasadizo bloqueado. Cerca de este pasadizo hallarás unas importantes notas sobre el perforador de Je-





remy Morton y su diagrama de montaje, y una caja de cartuchos. Sube también por unas escaleras situadas en un extremo (diferentes de por las que entraste en la estancia), acaba con los bichos y obtendrás un molde metálico sobre un arcón cuya cadena no podrás abrir. Abandona hecho todo esto la vasta habitación por la escaleras de salida.

Desházte de los zombies y sal al exterior, trepa el muro y vuelve hasta el pasillo donde estaba al otro arcón con cadenas que sí podrás abrir con tu cizalla. El cofre guarda una llave grande forjada oxidada y un lingote de acero. A continuación sal del pasillo al exterior y sube todas las escaleras hasta que llegues a la puerta cerrada situada en lo alto de la muralla sur. Usa tu nueva llave grande forjada para entrar en un enorme taller y encontrar dos botiquines, una lente de cristal en un armario semiaabierto (te atacarán dos criaturas por sorpresa), un importante diario de Jeremy Morton, y frente a una extraña máquina, un cañón de arma, un acelerador naranja, y la culata del arma. Combina en tu inven-

tario estos tres objetos para obtener un pulsar fotoeléctrico con acelerador naranja. Después inserta en la extraña máquina el molde y acto seguido el lingote de acero, tira de la palanca y recoge un cañón de arma (es para el perforador). Junto a la máquina hay unas escalerillas, si trepas por ellas accederás al primer piso de la sala del pararrayos que contiene un panel de control que está bloqueado, sube al segundo piso y lo mismo ocurrirá si tiras de una palanca. Sube hasta la terraza para descubrir que el problema lo causa un candado que cierra la trampilla. Por el momento no puedes hacer nada aquí por lo que baja hasta el taller.

Sal ahora por un pasillo que comunica con la muralla norte en la que encontrarás un telescopio. Al mirar por él verás que no está bien enfocado así que usa la lente de tu inventario y podrás ver correctamente un extraño tótem (examina con el zoom sus símbolos). Deja el telescopio, la puerta al bajar las escaleras está cerrada, con lo que avanza por la muralla hasta ca-

er por un hueco que se abrirá repentinamente en el suelo. Aterrizarás en una nueva zona con agua hasta la cintura, avanza unos pasos y acaba con la criatura acuática. Sigue hasta que puedas salir del agua por el lado contrario y cruza una pequeña puerta para adentrarte en un estrecho pozo de servicio. Recoge dentro del mismo una caja de cartuchos y sube por las escaleras metálicas; arriba obtendrás un botiquín, una tarjeta metálica dorada, roja y plateada. Desbloquea la puerta y crúzala. Estarás nuevamente en la muralla norte, sube por las escaleras, termina con las criaturas que te atacarán, regresa al taller y abandona el mismo.

Consulta tu mapa porque debes regresar a la puerta cerrada por el mecanismo de símbolos del interior del fuerte. Cuando llegues, debes insertar las cuatro tarjetas que posees (la clave está en el diario de Jeremy Morton: "destello plateado, estrella dorada, sol rojo y luna negra"). Inserta la tarjeta del color correspondiente en su símbolo correcto para abrir la puerta y acceder a una sala circular. Recoge un cañón de plasma y un amuleto del suelo; y un botiquín y la mitad de un anillo metálico sobre unas cajas. Ahora entra en tu inventario, selecciona el trípode y elige separar: aparecerá una nueva mitad de anillo metálico, combina ambos en una sola pieza. Acto seguido combina el trípode con el cañón del perforador, y por último combina el resultado con el pulsar fotoeléctrico que antes fabricaste. Obtendrás como resultado final un perforador sin piedra energética abkanis.

La puerta situada frente a las cajas está cerrada pero desbloquea la que está junto a una especie de trampilla dorada incrustada en la pared. Sube luego por las escaleras de caracol del centro de la habitación y hablarás por radio con Carnby; le cuentas que estás en el planetario y él te dirá que acaba de llegar a las piedras donde debe pronunciar el famoso conjuro, pero que no sabe en que dirección formularlo. Sigue sabiendo hasta que encuentres un mapa con símbolos cardinales y una máquina con la siguiente combinación: 19-12-1935 (si accionas la palanca no ocurrirá nada). Vuelve a ponerte en contacto con Carnby y anota el número de marcas que te va diciendo en los distintos puntos cardinales. Acto seguido inserta en el panel de control la fecha de hoy: 10-31-2001. Al hacerlo una secuencia te mostrará los planetas alineándose y tras hablar una vez más con Carnby verás que la trampilla dorada de la sala se ha abierto. Baja y examínala para conseguir una llave grande de bronce, un sello de Alan Morton, una llave pequeña oxidada y una estatua abkanis de serpiente.

Al examinar la llave pequeña oxidada verás que es una llave para un candado por lo que debes volver a la sala del pararrayos y usarla para abrir el candado que cerraba la



trampilla del techo. Pero antes de ello, abre con la llave grande de bronce la puerta cerrada de la sala para recoger una caja de granadas y un amuleto; avanza unos pasos hasta llegar al tótem que antes viste por el telescopio. Contiene un hueco y al examinarlo Carnby volverá a llamarte por radio: tiene un disco de piedra que te sería muy útil para rellenar ese agujero, por lo que concertais una cita para intercambiar objetos. Regresa a la sala circular del planetario y elimina todas las bestias que te acosarán. Consulta bien tu mapa puesto que te espera un largo paseo: debes salir del fuerte para encontrarte con el intrépido Carnby. Una vez fuera del castillo (y tras alguna que otra sorpresa), cruza el puente y la valla de madera para adentrarte en el bosque. Al atravesarlo, cerca de una verja metálica cerrada hallarás a Carnby. Te dará un disco de piedra y tu le entregarás el sello que anteriormente recogiste. Tras el cambio vuelve al fuerte y aparecerás (por fortuna) directamente ante el extraño tótem abkanis. Utiliza tu nuevo disco de piedra y obtendrás una piedra luminiscente y una estatua abkanis de pez. Llamarás a Carnby por radio y te comentará que existe un camino oculto en algún lugar del fuerte (es el muro bloqueado que descubriste en las mazmorras)

Accede a tu inventario y combina la piedra luminiscente con el anillo metálico, y la pieza resultante con el perforador: ¡por fin habrás montado el dichoso perforador con piedra energética de Jeremy Morton! Corre hasta las mazmorras y al montarlo sobre la especie de cañón comprobarás que le falta energía para hacerlo funcionar; llama nuevamente a Carnby y te mencionará los rayos. ¡Eureka! Dirígete a la sala del pararrayos (usa tu mapa si tienes problemas). Una vez estés en la sala sube hasta la terra-

za, usa la llave pequeña oxidada en el candado de la trampilla para liberarla. Baja al segundo piso y acciona la palanca (abrirás el techo corredizo); luego desciende a la primera planta y en el panel de control tira también de la palanca: un enorme pararrayos subirá acompañado de una desagradable visita. Parece que tu pertinaz criatura aún no ha sucumbido definitivamente a tus ataques; además una cuenta atrás de menos de dos minutos hará también acto de aparición.

Apresúrate y corre en círculos siempre donde caen los rayos para lograr que tu enemigo salte con la intención de atraparte por encima de ese lugar, y se achicharre con los rayos. Para dejarlo fuera de combate tendrás que conseguirlo tres veces. (no te preocupes excesivamente por la cuenta atrás: si se acaba vuelve a accionar la palanca del panel de control para que comience otra cuenta nueva). Tras acabar con la criatura vuelve a iniciar la cuenta atrás y sal como alma que lleva el diablo hasta llegar al cañón situado en la mazmorras (es aconsejable que esquivas a tus enemigos para ahorrar todo el tiempo posible que no te sobraré y que consultes a menudo tu mapa para dar con el camino más corto). Cuando logres llegar a tiempo al cañón utiliza tu arma de perforador sobre éste. Una secuencia mostrará una descarga que abrirá un hueco en el muro antes bloqueado. Alguna que otra criatura surgirá del boquete, acaba con ella y entra en la todavía humeante abertura.

Estarás en un río subterráneo; recoge nada más salir un pulsar fotoeléctrico y una advertencia india acerca del reino de las tinieblas. Continúa, baja por la escalera y sigue avanzando hasta cruzar un pequeño puente de madera para entrar en un pozo derrumbado y hablar con Carnby (que al

igual que tú ha llegado a los túneles). Sigue bajando por las escaleras y atraviesa la puerta de piedra con objeto de llegar a un nuevo pasadizo abkanis subterráneo. Avanza y a mitad de camino te encontrarás con Carnby en persona; tras una conversación él te pedirá que le sigas. Llegareis a un puente, tras cruzarlo accederás a una cámara estrecha con una trampilla en uno de sus muros que esconde nada menos que cinco botiquines, un cargador del acumulador, una pistola luminica y cinco amuletos. Continúa por el pasillo y contempla una larga secuencia del enfrentamiento entre Edenshaw y Alan Morton, la llegada del mundo de las tinieblas y la petición de Edenshaw para que recuperes la séptima estatua abkanis en poder de Alan Morton para salvar el mundo tal y como hoy lo conocemos.

Cuando recuperes el control de Aline, cruza la puerta que conduce al siniestro mundo de las tinieblas; avanza hasta que Carnby se ponga en contacto contigo; y tras ello, lee otra advertencia india y recoge un cristal luminiscente. Continúa por la puerta de roca y avanza por la derecha hasta otra zona plagada de bestias y cuya salida está atravesando la gruta completamente. Al cruzar la puerta verás otra breve secuencia, baja las escaleras (recoge siempre cristales luminiscentes para recargar tu arma luminica); sube acto seguido por otras escaleras, acaba con la fauna del lugar y continúa ascendiendo para alcanzar una zona bastante grande.

Toma la bifurcación a tu izquierda y trepa por unas escalerillas hasta el tejado de la construcción, recoge el cristal de turno y entra por la trampilla abierta del techo. Baja las nuevas escalerillas para encontrar en un saliente un frasco de piel india, y una sala con grandes piedras que contienen relie-



ves indios. Sal ahora de la construcción por donde has venido y sube por las enormes escaleras hasta alcanzar una nueva puerta y acceder a una nueva estancia. Continúa avanzando, asciende por otras escaleras y llegarás a un altar de piedra en el que hay una pequeña pirámide abkanis a la que la falta la punta. Sal por la siguiente puerta: una secuencia te mostrará que algo se mueve abriéndose una gruta circular con una piedra en el centro. Examínala y desplaza todas las placas sucesivas veces desde diferentes lados con objeto de conseguir seis sellos de piedra (que representan un bisonte, caballo, toro, pez, oso y serpiente). Con todas las piedras en tu poder, abandona de la gruta por la salida y vuelve a la sala de piedras con relieves que encontraste en la construcción (donde también recogiste el frasco indio).

Una vez allí coloca cada uno de los sellos de piedra en su divinidad correspondiente y al acabar entra en un estrecho corredor que hay en la estancia para que ahora puedas obtener una pirámide de piedra y un amuleto de salvado. Regresa otra vez al altar abkanis donde se encontraba la pequeña piedra piramidal a la que le faltaba la punta; cuando la localices inserta tu pirámide de piedra en ella y poder recoger la cabeza de una estatua que surgirá de la piedra.

A continuación tendrás que desandar todo el camino nuevamente hasta que consigas bajar por unas escalerillas de madera incrustadas en la roca. Hecho esto sigue bajando para acceder a zonas en las que aún no has estado. Llegarás finalmente a una sala con lava en el suelo. Huye o elimina las criaturas hasta alcanzar el lado opuesto de la gruta. Atraviesa ahora otro largo corredor de roca y más tarde llegarás a un puente con dos cristales luminicos;

continúa avanzando. En la siguiente cueva acaba con tus enemigos y usa tu frasco de piel india en una fuente natural de color verdoso de la que emana agua fluorescente. Recoge si los necesitas nuevos cristales luminicos y avanza hasta que llegues a un saliente desde el que podrás ver a Alan Morton descendiendo por una cuerda del puente de piedra que cruzaste hace poco.

Tienes que volver al puente y encontrar cerca del lado derecho de la puerta por la que accedes al mismo, una cuerda en la pared y bajar por ella. Avanza por la nueva gruta hasta que en una secuencia te reúnas con Alan Morton, Carnby y un "cambiado" Obed Morton que se arrojará con su hermano en brazos por un pozo circular profundo. Acto seguido también saltarás

por el hueco para encontrar una nueva estatua abkanis de águila ¡la última! y llamarás a Carnby. No puedes volver a subir, por lo que tendrás que buscar otra ruta. A tu derecha en el muro de roca recoge un amuleto y entra por la abertura para descender a otra gruta. Acaba con los bichos, avanza y ¡Johnson! contactará contigo por radio (te contará que Lamb es el verdadero malo de la historia y que va a acudir a Shadow Island para sacarlos a Carnby y a ti del maldito lugar).

Cruza una nueva puerta y llegarás a una zona con agua; baja hasta que ésta te llegue hasta la cintura, acaba con el reptil marino y atraviesa la gruta inundada para acceder a la otra puerta. Al entrar por la misma hablarás por radio con Johnson nuevamente, desciende luego al suelo y corre siempre en línea recta para salir de la estancia. Entrarás en una gruta por la que pasaste con anterioridad, pero se producirá un terremoto que hará caer una columna de roca del techo de la caverna y que te permitirá cruzar al otro lado antes inaccesible.

Cuando estés atravesándolo te encontrarás cara a cara con tu supuesto padre Obed Morton. Dispárale con todas tus armas hasta que con una secuencia pierdas el equilibrio y la criatura te salve de caer por un profundo abismo. Tras ello dará su vida por ti y recuperarás el control de Aline al otro lado de la caverna. Rellena si lo necesitas tus frascos de piel india en la fuente del extremo, y después dirígete al lado contrario.

Aparecerás en una sala con guerreros abkanis momificados y un altar que soporta tres bustos de estatuas; utiliza tu cabeza de estatua en los bustos y Carnby llegará y hará lo propio con la tercera. Ahora todo va a derrumbarse, corre hacia la puerta que se acaba de abrir a tu espalda, cruzala y solo te queda contemplar la secuencia final de esta larga y exigente aventura.

Consejos Útiles

- 1.- No grabes continuamente y a lo loco puesto que no abundan los amuletos de salvado.**
- 2.- Administra sabiamente la munición y los botiquines. No temas huir de los enemigos de vez en cuando para ahorrar valiosas balas**
- 3.- Explora a fondo las salas y habitaciones puesto que algunos objetos son difíciles de encontrar; usa tu linterna ya que con ella se localizan más fácilmente.**
- 4.- No olvides que ciertos objetos pueden combinarse o separarse entre sí desde el inventario.**
- 5.- Recuerda también que puedes empujar o escalar determinados objetos y paredes.**
- 6.- Por último, lee concienzudamente los documentos que encontrarás en tu aventura, pues la mayoría contiene información importante para resolver puzzles complicados.**